

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan mengenai kajian teori, penelitian relevan, dan kerangka pikir. Pada bagian kajian teori akan diuraikan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini. Pada bagian penelitian relevan akan diuraikan mengenai penelitian sejenis berbeda yang akan dilakukan yakni penelitian terdahulu mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran, yang akan diteliti mengenai penelitian kualitatif dan kuantitatif. Kemudian, pada bagian kerangka pikir akan diuraikan mengenai penelitian ini.

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan pendidik untuk membantu siswa agar dapat menerima pengetahuan yang diberikan dan membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Sanjaya (2008:102) mengemukakan kata pembelajaran adalah terjemah dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan di sekolah sehingga antara guru yang mengajar dan anak didik yang

belajar di tuntut profit tertentu. Ini berarti guru dan anak didik harus memenuhi persyaratan, baik dalam pengetahuan, kemampuan sikap dan nilai, serta sifat-sifat agar pembelajaran dapat terlaksana dengan efisien dan efektif.

Berdasarkan uraian diatas pembelajaran adalah proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan sekolah dan telah dikenal oleh masyarakat luas, terlebih di dalam dunia pendidikan. Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen guru, siswa, metode, lingkungan, media, sarana dan prasarana pembelajaran yang saling terkait antara satu dengan lainnya.

2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antar siswa dengan guru, antar siswa dengan siswa, dan antar siswa dengan lingkungan disaat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika Susanto (2014:186).

Proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil. Pertama, dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan semangat belajar yang tinggi dan percaya pada diri sendiri. Kedua, dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku kearah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Maka guru matematika hendaknya menguasai kumpulan pengetahuan masa lalu yang kemudian diteruskan kepada siswa dan juga menguasai proses, pendekatan metode, model matematika yang sesuai sehingga mendukung siswa berpikir kritis, menggunakan nalar secara efektif dan efisien serta menanamkan benih sikap ilmiah/disiplin, bertanggung jawab, keteladanan dan rasa percaya diri disertai dengan iman dan taqwa. Dengan bekal tersebut diharapkan siswa memiliki kemampuan menghadapi masa datang yang selalu berubah dan menjadi manusia yang berkualitas yang diperlukan untuk pembangunan bangsa.

3. Langkah Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Konsep-konsep pada kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan ketrampilan. Memang, tujuan akhir pembelajaran matematika di SD ini yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, untuk menuju tahap keterampilan tersebut harus melalui langkah-langkah benar yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa. Berikut ini adalah pemaparan pembelajaran yang ditekankan pada konsep-konsep matematika. Heruman (2007)

- a. Pemahaman Konsep Dasar yaitu, pembelajaran suatu konsep baru matematika, ketika siswa belum pernah mempelajari konsep tersebut. Kita dapat mengetahui konsep ini dari isi kurikulum, yang dicirikan dengan kata “menenal”. Pembelajaran penanaman konsep dasar merupakan jembatan yang harus dapat menghubungkan kemampuan kognitif siswa yang konkret dengan konsep baru matematika yang abstrak.
- b. Pemahaman Konsep yaitu, terdiri dari atas dua pengertian. Pertama adalah kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu pertemuan. Kedua adalah pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari penanaman konsep. Pada pertemuan sebelumnya di semester atau kelas sebelumnya.
- c. Pembinaan Keterampilan yaitu, bertujuan agar siswa lebih terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika. terdiri dari atas dua pengertian. Pertama adalah kelanjutan dari pembelajaran penanaman konsep dalam satu

pertemuan. Kedua adalah pembelajaran pemahaman konsep dilakukan pada pertemuan yang berbeda, tetapi masih merupakan lanjutan dari pemahaman dan penanaman konsep. Pada pertemuan sebelumnya, pemahaman dan penanaman konsep sudah disampaikan pada pertemuan sebelumnya, di semester atau kelas sebelumnya.

2. Karakteristik Pembelajaran Matematika

Menurut Jihad (2008;152) karakteristik matematika yaitu.

1. Dapat dipakai dalam ilmu yang lain serta dalam kehidupan sehari-hari.
2. Objek pembicaraan abstrak, sekalipun dalam pengajaran disekolah anak diajarkan dengan benda konkret, siswa tetap didorong untuk melakukan abstraksi
3. Pembahasan mengandalkan tata nalar, artinya info awal berupa pengertian dibuat seefisien mungkin, pengertian lain harus dijelaskan kebenarannya dengan tata nalar yang logis.
4. Pengertian konsep atau pernyataan sangat jelas berjenjang sehingga terjaga konsistensinya.
5. Melibatkan perhitungan (operasi).

3. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Kelas Awal SD

Anak yang berada di kelas awal SD adalah anak yang berada pada rentangan usia dini. Masa Usia dini ini merupakan masa yang pendek, tetapi merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan seseorang. Oleh karena itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Ketika seorang memasuki usia sekolah dasar, yakni antara 6-12 tahun, pada masa ini anak mengalami transisi yang ditandai dengan berakhirnya masa kanak-kanak, yaitu suatu masa ketika anak tumbuh dan berkembang dalam semua bidang dan mulai pada suatu fase perkembangan yang lebih perlahan-lahan. Pada usia tersebut anak mulai menghilangkan sifat egosentrisme yakni sudah mampu melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain; proses berpikir mengarah pada

kejadian riil, dapat berpikir secara konkret dan tidak abstrak; serta mulai mengembangkan kemampuan konversinya.

Pada usia tersebut, anak akan berhubungan dengan proses pembelajaran dalam suatu sistem pendidikan. Menurut teori Gestalt, pembelajaran haruslah bermakna dan menekankan pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan perkembangan anak. Berdasarkan tahap perkembangan anak tersebut, proses pembelajaran seharusnya sesuai dengan perkembangan siswa serta memiliki karakteristik sebagai berikut.

1. Program pembelajaran disusun secara fleksibel dan memperhatikan perbedaan individual anak;
2. Pembelajaran disajikan secara variatif melalui banyak aktivitas;
3. Melibatkan penggunaan berbagai media dan sumber belajar sehingga memungkinkan anak terlibat secara penuh dengan menggunakan berbagai proses perkembangannya (Amin Budiamin, dkk., 2009: 84)

Dalam proses pembelajaran sebaiknya memperhatikan hal-hal seperti Dibawah ini.

1. Pembelajaran tidak harus berpusat pada guru, tetapi berpusat pada siswa;
2. Materi yang dipelajari harus menantang dan menarik minat belajar siswa;
3. Guru dan siswa harus sama-sama terlibat dalam proses pembelajaran;
4. Urutan bahan dan metode pembelajaran harus menjadi perhatian utama, karena akan sulit dipahami oleh siswa jika urutannya loncat-loncat;
5. Guru harus mampu memperhatikan tahapan perkembangan kognitif siswa dalam melakukan stimulasi perkembangan;
6. Pembelajaran hendaknya dibantu dengan benda-benda konkret pada anak sekolah dasar kelas awal.

Agar proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan siswa, dibutuhkan dukungan penuh dari pihak sekolah. Sekolah sebaiknya mengatur lingkungan belajar yang memungkinkan siswa dapat berinteraksi dalam proses pembelajaran. Dengan lingkungan yang penuh rangsangan untuk belajar, proses pembelajaran aktif akan terdorong sehingga mampu membawa siswa untuk maju ke tahap berikutnya. Hal tersebut perlu didukung dengan penggunaan media yang sesuai.

4. Media Pembelajaran

Mediapembelajaran dalam arti sempit yaitu perantara untuk pemahaman pembelajaran selain guru. Arsyad (2010:3) menjelaskan “kata media berasal dari Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar”. Dapat disimpulkan bahwa mediapembelajaran merupakan penyalur atau penghubung komunikasi antara guru dan siswa yang berfungsi untuk memudahkan siswa .

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan guru untuk pemahaman siswa dalam belajar, yaitu media visual, audio, audio visual dan multimedia. Berikut pengertian dari jenis-jenis media tersebut.

a. Media Visual.

Media visual merupakan media yang melibatkan indera penglihatan. Media bisa berupa gambar animasi, foto, koran, majalah dan segala sesuatu yang menghubungkan dengan indera penlihatan. Munadi (2008:81) menyimpulkan “media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media pembelajaran yakni pesan verbal dan nonverbal, pesan verbal berbentuk tulisan sedangkan pesan nonverbal berbentuk simbol-simbol”.

b. Media Audio

Media Audio merupakan media yang melibatkan indera pendengaran. Media audio berupa suara-suara yang dapat didengarkan oleh siswa menggunakan alat bantu seperti benda-benda disekitar, radio, dan komputer. Sehingga dapat mengingat suara yang didengarnya.

c. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang menggabungkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Media tersebut merupakan kombinasi atau gabungan antara media visual dan audio visual contoh dari media audio visual yaitu film atau video.

d. Multimedia.

Pengertian dari multimedia bermacam-macam menurut para ahli, namun dapat disimpulkan bahwa pengertian multimedia merupakan penggabungan antara media visual, audio dan audio visual yang

menghubungkan indera pendengaran, penciuman dan peraba dan lain sebagainya. Munadi (2008:148) menyimpulkan “multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung”. Contoh dari multimedia yaitu game interaktif, permainan tradisional maupun modern dan lain sebagainya.

5. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran juga dapat dirasakan oleh guru maupun siswa. Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pembelajar sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Manfaat media secara khusus telah dijelaskan oleh Falahudin (2014: 114) diantaranya yaitu:

- (a) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (e) Meningkatkan kualitas hasil belajar, (f) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (g) Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar, (h) Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat positif dari media dapat mengubah pembelajaran menjadi menyenangkan, meningkatkan kualitas hasil belajar. Maka seharusnya guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar meningkatkan mutu kualitas pendidikan di Indonesia dan meningkatkan prestasi belajar siswa

6. Media Pop Up Book

Pop Up menurut kamus bahasa Inggris yang berarti muncul. Dalam kamus besar bahasa Indonesia artinya muncul adalah keluar menampakkan diri. *Book* menurut kamus bahasa Inggris yang berarti buku. Buku dalam kamus besar

bahasa indonesia yang berarti kertas yang berjilid, yang berisi tulisan atau kosongan.

Pop up book merupakan sebuah buku yang memiliki bagian dapat bergerak dan memunculkan unsur dua atau tiga dimensi. Sekilas *Pop Up* hampir sama dengan origami dimana kedua seni ini mempergunakan teknik melipat kertas. Walaupun demikian, origami lebih memfokuskan diri daripada menciptakan objek atau benda. Sedangkan *Pop Up* lebih cenderung pada pembuatan mekanis kertas yang dapat membuat gambar tampak secara berbeda baik dari sisi perspektif atau dimensi, perubahan bentuk hingga dapat bergerak yang disusun sealam mungkin.

Pop Up merupakan salah satu bidang kreatif dari *paper engineering* yang di Indonesia kini semakin digemari dan sedang berkembang. *Pop Up* adalah sebuah kartu atau buku yang ketika bisa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul.

Pop Up Book merupakan media pembelajaran yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam memperoleh materi pembelajaran matematika khususnya pada materi bangun ruang. *Pop Up book* akan didesain dengan memberikan kejutan dalam setiap halamannya agar menarik peserta didik fokus dalam pembelajaran.

Selain itu, *pop up book* juga akan membantu peserta didik dalam mengelompokkan bangun ruang, mengenal sisi bangun ruang, dan mengenal sudut dan rusuk bangun ruang. Dengan penggunaan dan hadirnya *Pop Up Book* peserta didik diharapkan dapat memahami nama-nama bangun ruang, mampu mengelompokkan sisi, sudut dan rusuk dan yang lebih penting menambah semangat dan antusias peserta didik terhadap proses belajar. Sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal sesuai dengan kurikulum yang ada.

7. Jenis-jenis Teknik Pop-Up

Menurut Sabuda (diakses di www.robetsabuda.com tanggal 15 Agustus 2017) terdapat beberapa macam teknik pop-up diantaranya sebagai berikut.

- a. *Transformations*. Yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan potongan pop-up yang disusun secara vertikal

- b. *Volvelles*. Yaitu bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatannya
- c. *Peepshow*. Yaitu tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif
- d. *Pull-tabs*. Yaitu sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru
- e. *Carousel*. Teknik ini didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks
- f. *Box and cylinder*. *Box and cylinder* atau kotak dan silinder adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

8. Manfaat Media *Pop Up Book*

Menurut Dzuanda (2011: 5-6) manfaat dari media *Pop-Up Book* yaitu:

- a. Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik.
- b. Mendekatkan anak dengan orang tua karena *Pop-Up Book* memberi kesempatan orang tua mendampingi anak saat menggunakannya.
- c. Mengembangkan kreatifitas anak
- d. Merangsang imajinasi anak
- e. Menambah pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk pada benda
- f. Dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan minat baca pada anak

Berdasarkan , diharapkan media *Pop-Up Book* bermanfaat dalam proses pembelajaran matematika yakni membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, penggunaan media *Pop-Up Book* dapat memudahkan siswa dalam belajar

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Pada penelitian ini terdapat dua kajian yang relevan yang digunakan sebagai pembandingan dalam pengembangan media pembelajaran *Pop Up Book*. Adapun dua kajian yang relevan antara lain.

1. Penelitian dan Pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pop Up Book Tema Peristiwa Untuk Kelas 3 SD Negeri PAKEM 1 Yogyakarta” (2015) oleh Pramesti Jatu. Hasil yang diperoleh dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa kualitas media *Pop Up Book* yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat baik dengan rata-rata 4,62 dari ahli materi dan rata-rata 4,67 dari ahli media. Kemudian dari respon siswa terhadap media *Pop Up Book* pada uji pelaksanaan lapangan mendapat rata-rata 4,31 di kategorikan sangat baik. Persamaan dan perbedaan juga terdapat pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada pengembangan media *Pop Up Book* dengan pendekatan tematik.

Persamaan juga terdapat pada model pengembangan yang digunakan oleh penelitian terdahulu. Pengembangan yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan (*Research and Development*) R&D menurut Borg and Gall, sedangkan pada penelitian ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada program media *Pop Up Book*. Pada penelitian terdahulu media *Pop Up Book* diprogram secara interaktif yang dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual dan kelompok, sedangkan pada penelitian ini program media *Pop Up Book* dirancang secara interaktif. Perbedaan lain juga ditemukan pada sasaran penelitian dan tempat pelaksanaan penelitian, sasaran penelitian terdahulu dikhususkan untuk kelas 3 yang bertempat di SDN PAKEM 1 Yogyakarta, sedangkan pada penelitian ini bertempat sasaran penelitian dikhususkan untuk Kelas 2 yang bertempat di SDN Tulusrejo 2 Malang.

2. Penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan media Pop Up Book pada Pembelajaran Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku

Untuk Kelas 4 SDN BULUKERTO 2 Batu” (2016) oleh Fazariya Noerlaely. Hasil yang diperoleh dari penelitian, dapat disimpulkan bahwa analisis data validasi kepada keseluruhan validator diperoleh data dengan presentase sebesar 92,5% dengan tingkat kevalidan “sangat valid”. Oleh karena itu, Media *Pop-Up Book* sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dan perbedaan juga terdapat pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada pengembangan media *Pop Up Book* dengan pendekatan tematik.

Persamaan juga terdapat pada model pengembangan yang digunakan oleh penelitian terdahulu. pengembangan yang digunakan pada penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan (*Reaserch and Development*) R&D menurut Borg and Gall, sedangkan pada penelitian ini juga menggunakan model pengembangan ADDIE.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terdapat pada program media *Pop Up Book*. Pada penelitian terdahulu media *Pop Up Book* diprogram secara interaktif yang dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual dan kelompok, sedangkan pada penelitian ini program media *Pop Up Book* dirancang secara interaktif. Perbedaan lain juga ditemukan pada sasaran penelitian dan tempat pelaksanaan penelitian, sasaran penelitian terdahulu dikhususkan untuk kelas 4 SDN BULUKERTO 2 Batu, sedangkan pada penelitian ini bertempat sasaran penelitian dikhususkan untuk Kelas 2 yang bertempat di SDN Tulusrejo 2 Malang.

Judul penelitian yang akan diajukan peneliti sekarang yakni Pengembangan pembelajaran baru dengan menggunakan media *Pop Up Book* untuk kelas 2 Sekolah Dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Pop Up Book* dan mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Pop Up Book* yang dihasilkan, dilihat dari aspek substansi isi, fleksibilitas desain media *Pop Up Book* dan pemahaman siswa. Peneliti menggunakan media, tempat dan jenis penelitian yang berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Jatu Pramesti dan Noerlaely Fazariya yang tertera diatas.

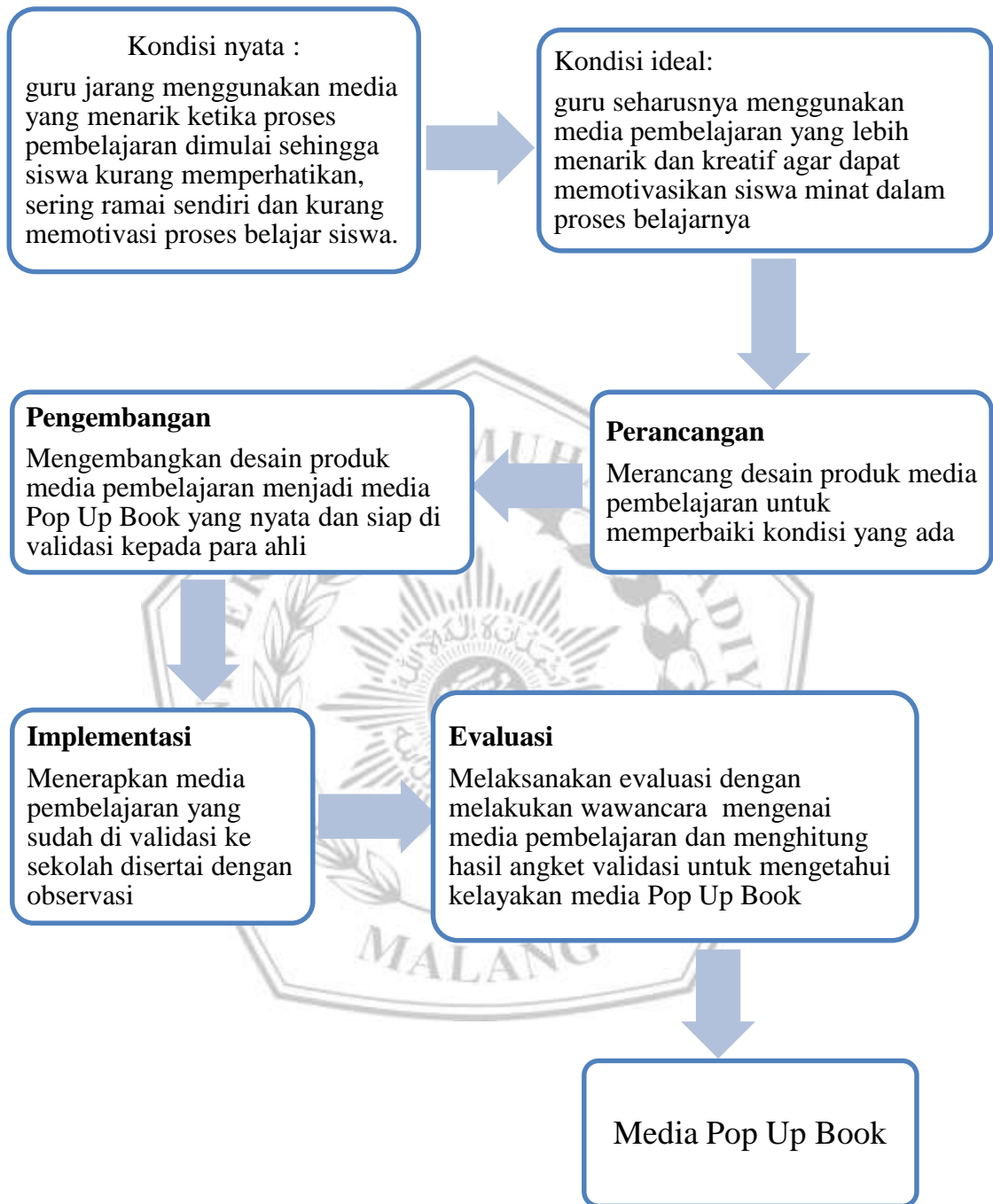
Hasil penelitian ini berharap akan mendapatkan manfaat bagi pengembangan pembelajaran pada umumnya, serta dapat meningkatkan proses pembelajaran, proses perencanaan dan pelaksanaan serta keefektivitasan pembelajaran tematik pada siswa kelas 2.

C. Kerangka Pikir

Media *Pop-Up Book* merupakan media berbentuk buku tiga dimensi yang dapat memberikan tampilan menarik serta menyajikan materi dalam bentuk cerita. Dikarenakan tidak semua materi dapat disampaikan dalam media *Pop-Up Book* maka perlu adanya pemilihan materi. Adapun materi yang dipilih dalam pengembangan media yakni materi tentang mengenal bangun ruang dan mengelompokkan sisi, sudut dan rusuk bangun ruang.

Proses pembelajaran ini masih terlihat belum menarik terhadap media pembelajaran. Maka dengan adanya media *Pop-Up Book* tersebut, diharapkan dapat membantu siswa dalam memudahkan dan memahami materi pembelajaran serta menyampaikan materi kepada siswa sehingga kualitas pembelajaran tematik dapat bertambah.

Kerangka pikir dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut.



Tabel 2.1Bagian Kerangka Pikir